

FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM DU JOUEUR



NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT DU PERSONNAGE







CARACTÉRISTIQUES


ASCENDANCE _____ CLASSE _____

TAILLE _____ POIDS _____ ÂGE _____ H F

HISTORIQUE _____ DIVINITÉ _____

VITESSE _____ NIVEAU _____ EXPÉRIENCE _____ /1000

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR
 MOD.	 MOD.	 MOD.	 MOD.	 MOD.	 MOD.

 PV MAX

PV RESTANTS

PV TEMPORAIRES

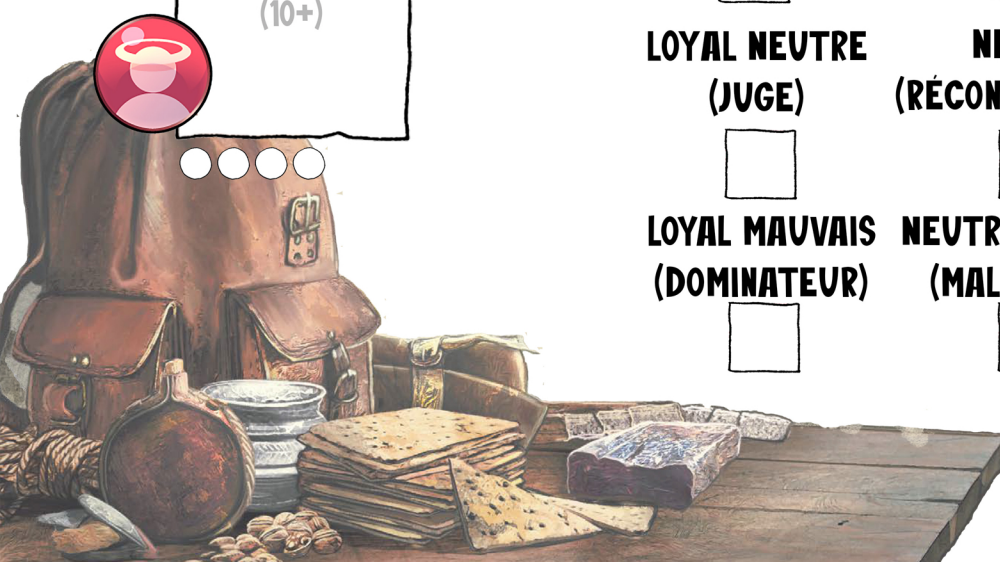
RÉSISTANCES _____

 PTS HÉROÏSME





ALIGNEMENT

LOYAL BON (CROISÉ) <input type="checkbox"/>	NEUTRE BON (BIENFAITEUR) <input type="checkbox"/>	CHAOTIQUE BON (REBELLE) <input type="checkbox"/>
LOYAL NEUTRE (JUGE) <input type="checkbox"/>	NEUTRE (RÉCONCILIATEUR) <input type="checkbox"/>	CHAOTIQUE NEUTRE (ESPRIT LIBRE) <input type="checkbox"/>
LOYAL MAUVAIS (DOMINATEUR) <input type="checkbox"/>	NEUTRE MAUVAIS (MALFAISANT) <input type="checkbox"/>	CHAOTIQUE MAUVAIS (DESTRUCTEUR) <input type="checkbox"/>

 DD DE CLASSE
(10+)



COMPÉTENCES

- **ACROBATIE**  DEX
- **ARCANES** INT
- **ARTISANAT** INT
- **ATHLÉTISME**  FOR
- CONNAISSANCES :**
- _____ INT
- _____ INT
- _____ INT
- _____ INT
- _____ INT
- **DIPLOMATIE** CHA
- **DISCRÉTION**  DEX
- **DUPERIE** CHA
- **INTIMIDATION** CHA
- **MÉDECINE** SAG
- **NATURE** SAG
- **OCCULTISME** INT
- **PERCEPTION** SAG
- **RELIGION** SAG
- **REPRÉSENTATION** CHA
- **SOCIÉTÉ** INT
- **SURVIE** SAG
- **VOL**  DEX

JETS DE SAUVEGARDE

- **VIGUEUR** CON
- **RÉFLEXES** DEX
- **VOLONTÉ** SAG

LANGUES

- COMMUN.....
- COMMUN DES PROFONDEURS.....
- DRACONIQUE.....
- ELFIQUE.....
- GNOME.....
- GOBELIN.....
- HALFELIN.....
- JOTUN.....
- NAIN.....
- ORC.....
- SYLVESTRE.....
- _____.....
- _____.....
- _____.....
- _____.....

Q E M L

- INEXPERIMENTÉ 0
- QUALIFIÉ NIVEAU + 2
- EXPERT NIVEAU + 4
- MAITRE NIVEAU + 6
- LÉGENDAIRE NIVEAU + 8



PÉNALITÉ D'ARMURE



CAPACITÉS, POUVOIRS ET DON

POUVOIRS ET DON ANCESTRAUX

_____	SPÉCIAL 1^{ER}
_____	HÉRITAGE 1^{ER}
_____	DON 1^{ER}
_____	DON 5^{EME}
_____	DON 9^{EME}
_____	DON 13^{EME}
_____	DON 17^{EME}

DONS DE COMPÉTENCES

_____	HISTORIQUE
_____	2^{EME}
_____	4^{EME}
_____	6^{EME}
_____	8^{EME}
_____	10^{EME}
_____	12^{EME}
_____	14^{EME}
_____	16^{EME}
_____	18^{EME}
_____	20^{EME}

DONS GÉNÉRAUX

_____	3^{EME}
_____	7^{EME}
_____	11^{EME}
_____	15^{EME}
_____	19^{EME}

CAPACITÉS ET DON DE CLASSE

_____	CAPACITÉ 1^{ER}
_____	CAPACITÉ 1^{ER}
_____	DON 1^{ER}
_____	DON 2^{EME}
_____	CAPACITÉ 3^{EME}
_____	DON 4^{EME}
_____	CAPACITÉ 5^{EME}
_____	DON 6^{EME}
_____	CAPACITÉ 7^{EME}
_____	DON 8^{EME}
_____	CAPACITÉ 9^{EME}
_____	DON 10^{EME}
_____	CAPACITÉ 11^{EME}
_____	DON 12^{EME}
_____	CAPACITÉ 13^{EME}
_____	DON 14^{EME}
_____	CAPACITÉ 15^{EME}
_____	DON 16^{EME}
_____	CAPACITÉ 17^{EME}
_____	DON 18^{EME}
_____	CAPACITÉ 19^{EME}
_____	DON 20^{EME}

DONS BONUS



RENCONTRES ET COMBATS



SANS ARMURE



MAINS NUES



ARMURES LÉGÈRES



ARMES SIMPLES



ARMURES INTERMÉDIAIRES



ARMES DE GUERRE



ARMURES LOURDES



CA = 10 + DEX (OU MAX) + ARMURE + MAÎTRISE + DIVERS

ARMURE : _____

BOUCLIER : _____

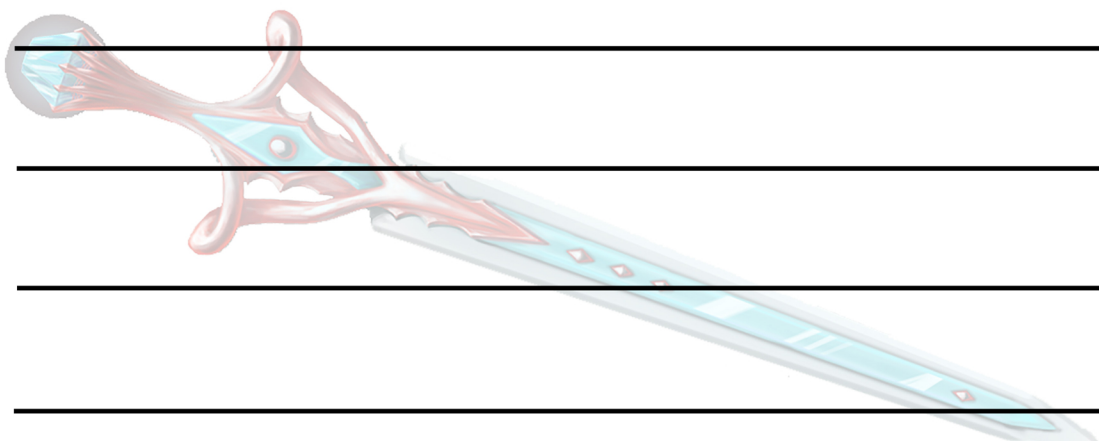
BONUS CA	DEX MAX	FOR MIN	MALUS
BONUS CA	DEX MAX	FOR MIN	MALUS



BLESSÉ



MOURANT



ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS

ACTIONS BASIQUES Aider♦+↷, Bondir♦, Chercher♦, Deviner les intentions♦, Faire un pas♦, Frapper♦, Interagir (Manipuler)♦, Marcher rapidement♦, Mise à l'abri♦, Parler (1 phrase courte)♦, Préparer♦♦, Ramper♦, Retarder♦, Relâcher♦, S'échapper d'une emprise♦, Se jeter à terre♦, Se relever♦

ACTIONS BASIQUES SPÉCIALISÉES Arrêter une chute↷, Creuser♦, Détourner le regard♦, Lever un bouclier♦, Se mettre en selle♦, Se raccrocher in extremis↷, Signaler♦, Voler♦

RÉACTIONS Attaque d'opportunité↷

SORTS Lancer un sort♦♦(en général), Maintenir un sort♦, Révoquer♦

1 Tour (6 secondes)
=
3 Actions +
1 Action Gratuite +
1 Réaction

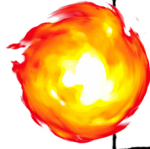
- ♦ 1 Action
- ♦♦ 2 Actions
- ♦♦♦ 3 Actions
- ◇ Action Gratuite
- ↷ Réaction

MAGIE

CARAC
DE MAGIE

- ARCANIQUE
- DIVINE
- OCCULTE
- PRIMORDIALE
- PRÉPARÉ
- SPONTANÉ

ATTAQUE



DIFFICULTÉ (10+)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NB DE SORTS										
SORTS RESTANTS										

TOURS DE MAGIE

SORTS

<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:

SORTS FOCALISÉS

<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:

SORTS

<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:
<input type="checkbox"/>	_____	NIV:

SORTS INNES

PTS FOCUS

RESTANTS



PTS FOCUS

RESTANTS

ACTIONS

ACROBATIES Déplacement acrobatique, Garder l'équilibre, Manoeuvrer en vol, Se faufler

ARCANES Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Emprunter un sort arcanique, Identifier la magie

ARTISANAT Réparer, Se souvenir, Fabriquer, Gagner de l'argent, Identifier l'alchimie

ATHLÉTISME Croc-en-jambe, Escalader, Forcer l'ouverture, Nager, Pousser, Saisir, Sauter en hauteur, Sauter en longueur, Désarmer

CONNAISSANCE Se souvenir, Gagner de l'argent

DIPLOMATIE Faire bonne impression, Recueillir des informations, Solliciter

DISCRÉTION Dissimuler un objet, Être furtif, Se cacher

DUPERIE Faire diversion, Mentir, Se déguiser, Feinter

INTIMIDATION Contraindre, Démoraliser

MÉDECINE Prodiguer les premiers soins, Se souvenir, Soigner les blessures, Soigner un empoisonnement, Soigner une maladie

NATURE Diriger un animal, Se souvenir, Apprendre un sort, Identifier la magie

OCCULTISME Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Identifier la magie

RELIGION Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Identifier la magie

REPRÉSENTATION Se produire, Gagner de l'argent

SOCIÉTÉ Se souvenir, Subsister, Contrefaire, Déchiffrer un texte

SURVIE S'orienter, Subsister, Dissimuler des traces, Pister

VOL Escamoter un objet, Voler, Crocheter une serrure, Désamorcer un dispositif

NOTES
